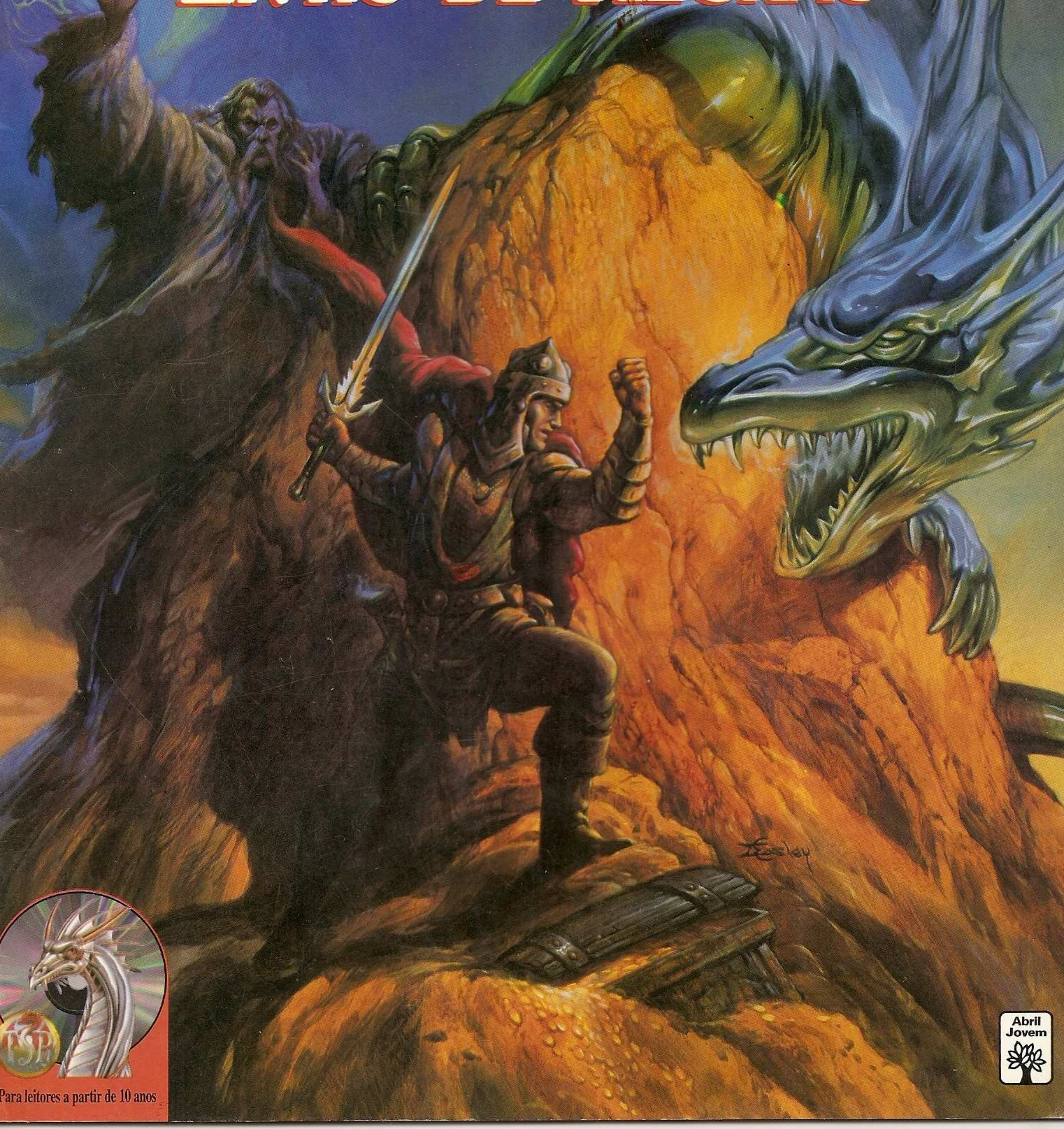
Uma Introdução aos Jogos de RPG

First Quest™

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

A Primeira Missão

Livro de Regras



Para leitores a partir de 10 anos

Abril Jovem

UMA INTRODUÇÃO AOS JOGOS DE RPG

First Quest

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

A PRIMEIRA MISSÃO

Livro de Regras

Introdução 2
Conteúdo 2
Que tipo de jogo é o AD&D™ ? 2
Como Vencer ? 2
Como Jogar ? 2

Os Personagens 3
Classe do Personagem 3
Humanos, Elfos e Anões 3
E agora? 3

O Mestre 4
O Mestre pode vencer o jogo? 5
Tornando-se um bom Mestre 5

Regras Básicas 6
Dados 6
Tempo e Rodada 6
Movimento 6
Luta 7
Recitar Magias 8
Achar/Desarmar Armadilhas 8
Dinheiro, Tesouros e Itens Mágicos 9
Equipamento 9
Níveis dos Personagens e Experiência em Pontos 9

Regras Detalhadas 10
As Regras do Mestre 10
Teste de Habilidade 10
Encontrando Passagens Secretas 11
Movimento 11
Surpresa 11
Perigos 12
Morte 12
Poderes dos Clérigos 13
Poderes dos Ladrões 13
Tendência 14

Equipamento Padrão 16

Arte da Capa: Jeff Easley
Artes Internas: Tom Baxa, Jeff Butler, Tony Diterlizzi, Les Dorsheid, Mark Nelson, Robin Raab, Dave Simons e Robin Wood

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS™, DUNGEON MASTER®, AD&D™, FIRST QUEST™ são marcas registradas de propriedade de TSR, Inc. ©1995 TSR. Todos os direitos reservados.

Abril Jovem

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990). **Diretoria:** Roberto Civita, Richard Civita, Angelo Rossi, Ike Zarmati. **Diretor-Superintendente:** Fabio Mendia. **Grupo Livros Abril Jovem — Diretor:** Júlio de Andrade Filho. **Editora-Chefe:** Flávia Muniz. **Editores:** Claudinei Montes, Fátima Campos, Márcia Pereira de Almeida, Mariângela Troncarelli. **Preparadora de Texto:** Silvana de Gouveia. **Chefe de Arte:** Marcelo Mastroti. **Assistente de Arte:** Vandré de Oliveira Silva. **Coordenador de Produção:** Ramilto Biondo. **Gerente de Produto:** Otto Mercadante Busch. **Gerente de Desenvolvimento de Mercado:** Ari Caleffi. **Analista de Circulação:** Wanderlei dos Santos. **Gerente de Novos Canais:** Nelson de Carvalho, Vivian Graf e Rodolpho Koch. **Gerente de Comunicação e Serviços de Marketing:** Maria L. Volponi. **Diretor Responsável:** S. Fukumoto. **Produção Externa:** Silvio Antunha (tradução), Gerson Reis Jr. e Marcos Reis (editoração eletrônica), Adventurers' Guild (revisão técnica). Editora Abril Jovem S.A. - Rua Bela Cintra, 299. CEP 01415-000 - C. Postal 2372 - S. Paulo, SP. Impresso na Div. Gráfica da Editora Abril S.A. Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. ©1994, 1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. ©1995 Editora Abril Jovem S.A. Os livros Abril Jovem estão disponíveis nas bancas, livrarias e também pelo fone (011) 810-5001, ramais 213 e 244. Não deixe sua coleção incompleta. Ligue agora e saiba como conseguir os números atrasados. ISBN 85-7305-201-5

Introdução

Você está entrando num mundo de aventura e emoção! O mundo fantástico do RPG. Este é o jogo FIRST QUEST™ – A Primeira Missão, a versão mais simples do jogo mais popular de RPG do mundo: ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS™ (AD&D™). Se você queria saber mais a respeito do AD&D™, aqui é o lugar certo para começar.

Veja, abaixo, todos os itens que compõem esse produto dividido em dois conjuntos.

Com este primeiro conjunto,você irá entender o fascinante universo do RPG. Ao adquirir o segundo, você estará apto a envolver-se nas incríveis aventuras de FIRST QUEST™ – A Primeira Missão.

Outros produtos da TSR, lançados pela Abril Jovem, também estão disponíveis para você se aprofundar ainda mais neste fascinante universo de pura emoção.

Conteúdo

Este conjunto de FIRST QUEST™ contém:

- Livro de Regras
- Livro de Monstros e Tesouros
- Encarte de Magias Divinas
- Encarte de Magias Arcanas
- 4 fichas de personagens
- 6 miniaturas dos personagens do jogo
- 6 dados

No conjunto nº 2 do FIRST QUEST™ você receberá:

- Livro de Aventuras (somente para o Mestre!)
- Divisória do Mestre
- 3 fichas de personagens
- 1 mapa
- 4 cenários
- CD com aventuras

Que tipo de jogo é o AD&D™?

Existem vários tipos de jogos: de cartas, tabuleiro, palavras e outros. Todos têm coisas em comum como, por exemplo, regras que os jogadores devem obedecer e a vitória definida quando um jogador ou uma equipe vence. Normalmente o vencedor ou o grupo vencedor é o que tem mais pontos ou mais riquezas.

Os jogos de RPG são diferentes de tudo que você viu e jogou até hoje. Também têm regras, mas que podem ser mudadas ou criadas na hora.

A melhor maneira de entender os jogos de RPG é assistindo a uma partida. E com o CD do FIRST QUEST™ 2, você entenderá muito mais, facilmente!

Como Vencer?

Uma partida de RPG não termina como outros jogos. Não há um vencedor. Cada aventura mostra maneiras de vencer. Às vezes, os jogadores conseguem fazê-lo rapidamente. Às vezes, uma parte da aventura revela o que precisam para alcançar a vitória.

Ao contrário dos outros jogos, vencer no RPG não significa que a partida tenha terminado. Os bravos heróis, vitoriosos na primeira aventura, vão participar de outra. Tudo o que aconteceu com eles na primeira partida, será usado na próxima. Por exemplo, se um cavaleiro encontra uma espada mágica numa aventura, vai pegá-la e usá-la na seguinte.

Como Jogar?

Muitos jogos de tabuleiro têm uma peça que representa você. Normalmente é uma peça de plástico para movimentar pelo tabuleiro.

Neste jogo (de RPG), cada peça é um personagem, representado por uma miniatura e uma ficha com a imagem dele desenhada em um dos lados. O jogo vem com seis personagens e suas respectivas fichas. Examine cada uma delas.

Alguns números ainda não fazem sentido para você. Mais adiante, quando estiver nas regras, você aprenderá como usá-los. Por enquanto, não se preocupe com isso.

Num jogo de RPG você não é obrigado a fazer apenas algumas coisas. Uma vez que está pretendendo ser uma pessoa, não somente uma miniatura de plástico, você pode tentar fazer tudo que uma pessoa real faz. Porém, tentar não significa que irá conseguir.

O jogo AD&D™ pode ser jogado por 2 a 7 jogadores. Um deles deve ser o Mestre. Ele não pega uma ficha de personagem. Depois, vamos falar mais a respeito do que o Mestre faz. Todos os demais jogadores precisam escolher fichas. A pessoa que vai ser o Mestre precisa ler um pouco sobre todos personagens, para saber o que podem fazer e que itens vão usar.

Os personagens

Você movimenta-se no cenário, com a sua miniatura. Quando quiser fazer alguma coisa a mais, a ficha do personagem vai dizer como proceder. Ao contrário da maioria dos jogos, no AD&D™ espera-se que os personagens ajam como pessoas. O seu personagem não é você, mas alguém com características próprias.

Uma das coisas mais interessantes e excitantes é que os personagens vão evoluindo! Coisas que aconteceram na última partida fazem diferença da próxima vez que você atuar. Seu personagem vai tornando-se melhor.

Para estar apto a jogar, é preciso fazer três coisas:

- Escolher um Mestre
- Tirar uma ficha de personagem para cada jogador (deverão ser 3, mais o mestre)
- Distribuir lápis e papel de rascunho

Parece simples, hein? Este jogo começa com fichas. Na frente de cada uma vem a figura do personagem e seus atributos de jogo. No verso está a descrição do que ele pode fazer além de se movimentar. A descrição também inclui o que acontece quando o personagem progride em habilidade. Pegue uma ficha para acompanhar a leitura do restante das regras. Por enquanto não se preocupe com o verso. Apenas escolha uma qualquer. Depois, para jogar, você pode mudar a escolha do personagem.

Antes de selecionar uma ficha, encontre a "Lendo uma Ficha de Personagem", que traz o significado dos números que estão na frente. Antes de entrar na aventura pela primeira vez, os participantes e o Mestre precisam ler o capítulo das Regras Básicas. Após a primeira aventura, o Mestre deve ler as Regras Detalhadas. Os jogadores também vão precisar conhecê-las melhor.

Cada jogador necessita de uma folha extra para anotar coisas que mudam freqüentemente em seus personagens. Essa folha está no verso de "Lendo uma Ficha de Personagem", que você pode fotocopiar, ou usar uma folha de papel em branco.

Classe do personagem

A diferença mais importante entre os personagens do jogo AD&D™ é a classe. Há pelo menos uma ficha para cada uma das quatro classes de personagens. Cada ficha destaca algo especial. Você deve decidir com qual personagem vai jogar olhando o que ele pode fazer. Escolha aquele que for o mais interessante para você.

Guerreiros: São grandes e fortes e os melhores com a espada. Costumam primeiro lutar e, depois, pensar a respeito.

Magos: São espertos mas não tão fortes. Conseguem lançar magias poderosas e inteligentes. Pensam antes de lutar.

Ladrões: São rápidos e ágeis, bons para agir sorrateiramente. Encontram armadilhas e abrem trancas.

Clérigos: São corajosos e destemidos. Curam e protegem com seus poderes. Depois dos guerreiros, são os melhores numa batalha.

Humanos, Elfos e Anões

Todos os personagens têm uma classe e uma raça. A classe é um pouco parecida com sua profissão. Eles são guerreiros ou magos, porque foi isso que aprenderam a fazer, e nascem de raças diferentes: podem ser humanos, elfos ou anões.

Em sua maioria, os personagens do AD&D™ são humanos. Se é a primeira vez que você está criando um personagem, recomendamos que não use fichas de elfo ou de anão.

Há vantagens e desvantagens em ser anão ou elfo. As fichas do anão guerreiro e do elfo guerreiro/mago demonstram o que é diferente quando anões jogam com personagens da classe dos guerreiros e elfos jogam com personagens multiclasses guerreiro/mago. O Livro do Jogador do AD&D™ descreve as classes que anões e elfos podem ser, e também de quais outras raças um personagem pode se tornar.

Elfos: Vivem em cidades na floresta e protegem a natureza. Eles apreciam a beleza e a harmonia, convivendo muito bem com os animais, e estão sempre fascinados pela magia.

Anões: Vivem em cidades subterrâneas esculpidas detalhadamente nas pedras. Eles gostam de ouro e pedras preciosas. São guerreiros valentes e resistem à magia.

E agora?

Você precisa ler as regras do jogo antes de começar a jogar. O próximo capítulo explica as básicas. Na maioria dos casos, você pode aprendê-las durante a partida.

O jogador que é o Mestre vai precisar aprender a maioria das regras antes de entrar na aventura. Já que tem obrigações, ele deverá entendê-las.

O Mestre

Uma das coisas que torna o jogo AD&D™ diferente e excitante é o Mestre. Na maioria dos jogos, todos os jogadores são iguais. Não é o que acontece em AD&D™. O Mestre tem um papel especial completamente diferente dos outros.

Aqui, cada jogador está interpretando um dos personagens das fichas. Mais do que mover uma peça no cenário, os jogadores têm que descrever como é o local em que seus personagens estão, sons, odores, imagens. Assim os jogadores devem tentar fazer tudo que pessoas reais fariam se estivessem lá. Tudo! Claro que tentar não significa que dará certo.

É onde entra o Mestre, que sabe como os lugares se parecem, quais os ruídos e odores que têm, o que está escondido e o que é visível. O Livro de Aventuras mostra isso a ele. O Mestre é quem descreve aos jogadores o que seus personagens conseguem ver e ouvir.

Quando os monstros surgem, é o Mestre quem vai representá-los. A maioria dos monstros está apenas interessada em tentar comer os personagens, enquanto alguns podem pensar e falar. Desempenhar esse papel pode ser muito divertido. O Mestre fala por todos eles, como os jogadores falam pelos seus personagens. Ele define a inteligência do monstro e o que ele fala.

O Mestre é também encarregado das regras, definindo o que acontece toda vez que os personagens tentam algo. Determina se uma ação dá certo ou falha, ou se alguma coisa estranha acontece. As regras deste livro estão aqui para ajudar o Mestre.

Finalmente, ele distribui experiência em pontos para os personagens quando termina uma aventura. Os personagens usam tal experiência para tornarem-se mais poderosos. O Mestre revela quantos pontos os personagens conseguiram por terem matado, derrotado ou escapado dos monstros numa aventura, se merecem algum bônus de experiência em pontos, e então diz aos jogadores o que cada um ganhou.

Ser Mestre é muito divertido. Também é mais complexo do que ser um dos jogadores. Precisa conhecer as regras, e para isso ler todo este livro. Também deve ler uma aventura antes de iniciar a partida.

Antes de jogar o AD&D™, escolhe-se o Mestre. Ele não deve ser sempre a mesma pessoa. O mais indicado para escolher o primeiro Mestre é o dono do jogo. No entanto, cedo ou tarde todos terão a sua vez.

O Mestre pode vencer o jogo?

O Mestre não joga para ganhar. Todos os outros jogadores sim. É função do Mestre ajudá-los a conseguir isso, mas mantendo o desafio, senão o jogo perde a graça.

Mais do que qualquer outra coisa, ele precisa ser justo – um árbitro e juiz. Quando os outros jogadores dizem o que querem que seus personagens façam, o Mestre decide o que acontece. Mesmo não concordando com o que o jogador está fazendo, se está dando certo, ele tem que deixar continuar. Quando um Mestre não se sente seguro, neste livro há regras e lances de dados para ajudá-lo.

Tornando-se um bom Mestre

Tornar-se um bom Mestre é um divertido desafio. Por isso recomendamos que você e seus amigos se revezem como Mestre. Isso dá a todos a chance de descobrirem como é. Quem quer que seja o Mestre, aqui vão algumas dicas para ajudar.

Esteja preparado: Leia sempre a aventura antes de jogar. É bom ler as descrições de todos os monstros que aparecem e dos itens mágicos usados na aventura. Pode parecer trabalhoso, mas a maioria das aventuras não tem tantos monstros e itens mágicos.

Justeza: Ser justo também é importante. Nunca favoreça alguém. O fato de você gostar mais de determinado jogador não significa que suas idéias ou suas ações estejam sempre certas. Provavelmente cometerá erros como os outros, e vai precisar discutir os resultados. Por outro lado, o fato de você não gostar tanto de determinado personagem, não significa que todas suas idéias sejam estúpidas. Ele também vai fazer coisas divertidas e interessantes.

Ação: Todo mundo, num jogo AD&D™, precisa fazer alguma encenação. Interpretar um personagem significa falar e agir como ele.

O Mestre também tem que encenar. Não finge que é uma pessoa, mas várias. E, como Mestre, deverá mudar a voz para cada personagem. Não precisa ser um desempenho para concorrer ao Oscar. Na maioria das vezes, tornar a voz mais grave ou mais aguda já resolve. Para inspirar-se, pense nos desenhos animados.

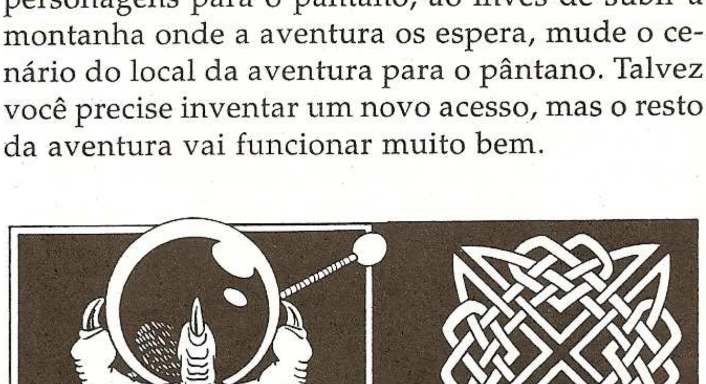
Você também pode mudar a maneira de falar. Por exemplo, um monstro fala mais arrastado, enquanto que outro, mais rapidamente. Um monstro repete sempre "tudo bem", enquanto outro usa a palavra "grande!" o tempo todo. Esses truques indicam aos jogadores que cada criatura que você está interpretando é diferente e tem sua maneira própria de agir. Não ligue se virar um canastrão, os jogadores vão adorar!

Adereços: Se você tem algum tempo, consiga alguns adereços. Por exemplo, pegue um palito de dentes. Quando tiver que representar um fazendeiro, mastigue o palito no canto da boca como se fosse uma haste de capim. Chapéus também são bons acessórios para caracterizar cada personagem de maneira especial. A melhor regra sobre os adereços é que sejam simples e seguros. Você não precisa acender fogo de verdade ou fazer algo que provoque uma grande confusão. Também não vai deixar os jogadores esperando um tempo enorme enquanto você troca de roupa ou coloca um adereço complicado!

Suspendendo: Às vezes a partida perde o rumo. Os jogadores deixam seus personagens fazerem algo que não estava previsto na aventura. Antes de dizer a eles "vocês não podem fazer isso", vá em frente e permita a jogada. Apenas observe o que está acontecendo.

Não tema pedir tempo para recolocar as coisas no lugar. É melhor parar alguns minutos e deixar o pessoal tomar um café ou coisa parecida, do que tomar uma decisão precipitada.

Esteja sempre pronto para recolocar a aventura nos trilhos. Seja como for, o Mestre tem que encontrar um meio de fazer os personagens retornarem à aventura normal. Isso talvez signifique mudar alguma coisa. Se os jogadores levam seus personagens para o pântano, ao invés de subir a montanha onde a aventura os espera, mude o cenário do local da aventura para o pântano. Talvez você precise inventar um novo acesso, mas o resto da aventura vai funcionar muito bem.



Regras Básicas

Existem poucas regras básicas no jogo AD&D™. A principal razão para isso é que o Mestre se encarrega do jogo e das regras. Se acontece alguma coisa não prevista, o Mestre decide o que fazer. Deve-se jogar os dados para decidir o que está acontecendo, ou a decisão deve ter, como base, o que seria justo ou o que ficaria melhor para tornar a aventura divertida. Desde que um dos jogadores esteja encarregado das regras, isso significa que se pode ter regras em menor número e mais simples.

As básicas incluem movimento, luta, recitar magias e ganho de experiência (níveis dos personagens). O resto é extra. A primeira aventura pode ser jogada com apenas estas regras. Você precisa ler o próximo capítulo (Regras Detalhadas) para jogar as outras aventuras.

Dados

O jogo vem com dados em formatos pouco comuns. Existem dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces. Observe-os atentamente. O dado de 10 faces é usado para sortear percentuais (d100), para isso jogue-o duas vezes, uma para dezena e a segunda para unidade. Eles, juntos, dão a você o total percentual. Por exemplo, se a primeira jogada marca 2 e a segunda 4, o total percentual é de 24. Bem fácil, certo? Se no primeiro sair 0, então o total é somente aquele número que saiu na segunda rolagem. Se o primeiro dado sair com 0 e o dado seguinte com 0, então o total percentual é 100.

Quando escrevemos sobre os dados, eles são anotados como d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100. É a maneira mais fácil de fazer isso. Se precisa jogar mais de um deles, um número extra é colocado na frente. Por exemplo, 2d6 significa jogue dois dados de 6 faces e some-os.

Às vezes você vê números somados ao lance dos dados, como 2d6+3. Isso apenas significa que se deve somar 3 a qualquer que seja o total sorteado. Nesse caso, jogue dois dados de 6 faces, some-os e então acrescente três.

Tempo e Rodada

Para simplificar o jogo, o tempo é contado nas rodadas de luta e de lançamento de magias. Uma rodada dura um minuto. Uma rodada é um minuto para os personagens. Normalmente não é um minuto para os jogadores. Pode ser que o jogador demore mais ou menos tempo para decidir o que vai fazer, mas no mundo encenado do jogo, passou apenas um minuto.

O que torna uma rodada especial é que, nela, cada personagem pode tentar fazer alguma coisa. Talvez atacar, lançar uma magia, fugir, escalar um muro, ou qualquer outra coisa. É permitido aos personagens moverem-se a metade do seu limite de movimento e ainda atacar, lançar uma magia ou desempenhar alguma outra ação na rodada. Depois que cada um tentou fazer algo, essa rodada acabou e começa a seguinte. O verso das fichas relaciona aquilo que normalmente cada personagem pode fazer numa rodada.

Movimento

Como já dissemos, os personagens são muito mais do que simples miniaturas. Os cenários usados no jogo FIRST QUEST™ – A Primeira Missão têm uma escala de 1 polegada para cada 3 metros. Então, se os jogadores querem que seus personagens andem 18 metros, eles movem suas figuras 6 polegadas no cenário.

> **Tempo e Movimento**
> - 1 rodada = 1 minuto.
> - Os personagens se movem a 36 metros, por rodada (12 polegadas no cenário).
> - Os personagens anões se movem a 18 metros (6 polegadas no cenário).
> - Os personagens podem se mover metade do total de movimento permitido e ainda realizar um ataque.

Os cenários têm quadrados marcados, exatamente como num jogo normal. Porém, os personagens (ou os monstros) não precisam ficar "dentro" de um quadrado. Os quadrados estão ali para ajudar a medir as distâncias entre as coisas.

Cada quadrado tem 1 polegada de largura. Então, se um personagem move um mago 18 metros, o jogador move apenas a figura do mago seis quadrados no cenário. O mago não precisa necessariamente ficar num quadrado. Ele pode estar nas linhas, num canto ou em qualquer outro lugar mostrado no cenário.

As pessoas reais só podem andar ou fugir em um minuto. Como um personagem é interpretado por uma pessoa, faz sentido não ser permitido ao personagem ir muito longe em uma única roda-

da. Um personagem pode mover-se até 36 metros (12 polegadas no cenário) numa jogada. Alguns fatores podem tornar o personagem mais vagaroso. Os anões são mais lentos pois têm pernas curtas. O Mestre também pode decidir quando os personagens diminuem sua movimentação caso carreguem algum peso ou estejam feridos. Eventualmente, vocês podem jogar sem um cenário, imaginando o que está acontecendo.

Luta

Combater monstros é uma das partes mais importantes do AD&D™. A cada luta deve-se consultar uma lista de etapas a serem seguidas respeitando uma ordem.

Ordem de Luta

(1) O Mestre decide, secretamente, o que os monstros farão.
(2) Os jogadores vão dizendo, em voz alta, sucessivamente, o que seus personagens tentarão fazer.
(3) Sorteie a iniciativa.
(4) O lado que ganhar a iniciativa desfere seus ataques.
(5) Qualquer lado que tenha perdido a iniciativa desfere seus ataques.

Decidindo o que fazer: Depois de decidirem o que fazer, os jogadores não podem mudar de idéia. Quando chegar a hora de realizar a ação, talvez ela não seja possível ou até pareça uma atitude imprópria. Nesse caso, os jogadores podem decidir que seus personagens nada farão. O que não pode, é agir diferentemente daquilo que definiu-se inicialmente.

Por exemplo, um jogador diz que sua guerreira atacará um ogro. Porém, o ogro ganha a iniciativa e se rende antes que a personagem possa atacar. Restam apenas duas opções: atacar ou não. Ela não pode atacar outro monstro nessa rodada.

Iniciativa: Na batalha, cada lado joga para sortear a iniciativa. Iniciativa é apenas um termo que define quem deve atacar primeiro numa rodada. Cada iniciativa é sorteada novamente a cada rodada para ver qual lado ataca primeiro.

A iniciativa é disputada num dado de 10 faces. O Mestre joga pelos monstros. Um dos jogadores joga pelos heróis. O lado que tira o número menor ataca primeiro. Se houver empate, repita o lance.

Como Atacar

(1) Jogue um dado de 20 faces.
(2) Subtraia o lance do dado do número da TAC0 do personagem.
(3) Se o resultado é menor ou igual a CA do monstro, o ataque é bem-sucedido.

Se o ataque é bem-sucedido...

(1) Sorteie dano.
(2) Subtraia o dano dos pontos de vida do monstro.
(3) Os monstros morrem quando seus pontos de vida terminam.

TAC0: Se você observar uma ficha de personagem, vai notar uma linha para TAC0 seguida de um número (provavelmente 20). Alguns personagens têm TAC0 diferentes dependendo da arma que estão usando ou se estão atacando de maneira especial (como a habilidade que o ladrão tem). TAC0 significa "Tentativa de Acertar Categoria 0", mas não se preocupe com isso. Tudo o que você precisa saber é que TAC0 avalia quanto o seu personagem é bom na hora de atacar. Quanto mais baixo o número, melhor. Cada personagem tem uma TAC0 de 20, exceto o guerreiro. Alguns conseguem melhores índices de TAC0 quando sobem de nível. Os guerreiros sempre têm a melhor TAC0.

Categoria de Armadura: Na frente da ficha dos personagens também há uma linha para categoria de Armadura, que costuma ser abreviada para CA e mede a dificuldade para vencer o seu personagem. Exatamente como para a TAC0, números mais baixos são os melhores. Um ser humano sem armadura tem uma CA 10. Uma CA 1 é fantástica!

Jogada de Ataque: Na hora de atacar, um jogador subtrai uma rolagem de dados de um d20 da TAC0 do seu personagem. Se o resultado é menor ou igual à CA do monstro, o ataque é bem-sucedido. Vamos mostrar um exemplo:

	Guerreiro	Monstro
TAC0	19	17
Categoria de Armadura	4	7

O guerreiro lança um dado de 20 faces e sai 15. A TAC0 do lutador é 19 - 15 (o lance do dado) = 4. O lutador enfrenta CA 4 ou pior (números maiores do que 4). Então ele vence!

Na verdade, todo lance de ataque 12 ou mais alto deverá acertar o monstro. Usando o exemplo de TAC0 e de CA acima, faça alguns ataques e pratique imaginando a jogada de ataque. Assegure-se também de que o monstro vai atacar o guerreiro!

Quando os monstros atacam, eles fazem exatamente a mesma coisa. O Mestre joga um dado de 20 faces e subtrai o resultado da TAC0 do monstro. Se o resultado é igual ou menor à CA do personagem, o monstro vence.

Se os monstros ou os personagens atacam mais de uma vez numa rodada, eles lançam separadamente um dado de 20 faces para cada ataque.

Dano: Quando verificar que um ataque é bem-sucedido, você vai jogar o dano. É a gravidade do ferimento causado no monstro durante o ataque. Cada arma tem uma jogada de dado para determinar o dano causado.

Por exemplo, uma espada causa 1d8 pontos de dano. Isso significa que se um monstro é atingido por uma espada, o jogador deve lançar um dado de 8 faces para saber quanto de dano o seu personagem causou. Se um clérigo bate com sua maça, causará 1d6+1 pontos de dano. Então o jogador deverá jogar um dado de 6 faces e acrescentar 1 ao resultado para ver quanto de dano seu personagem causou.

Dados de vida: Os personagens dos jogadores têm pontos de vida, a quantidade de pontos de vida que dispõem antes de morrerem. Não bastam alguns golpes de espada ou algumas pancadas para um monstro morrer. Só quando não tem mais pontos de vida, ele morre.

Ao atingirem 0 pontos, os personagens dos jogadores não morrem mas ficam inconscientes. Só morrem quando atingem -10 pontos de vida. Seus jogadores, então, vão precisar assumir novos personagens.

Recitar Magias

Magos e clérigos têm a opção de lançar magias, o que representa uma ação. Isso significa que esses personagens não podem se mover mais do que metade da distância permitida, na mesma rodada. Também não podem atacar com uma arma nem tentar nada muito difícil, como escalar muros, na mesma rodada.

As magias ignoram TAC0 e Categoria de Armadura. Na maioria das vezes, funcionam automaticamente. Algumas dão aos personagens a chance de evitar seus efeitos. Os personagens e monstros evitam-nas de maneira completamente diferente da que evitam armas. Quando uma magia é lançada, o alvo faz um *teste de resistência*. Na maioria dos casos, se o resultado é bastante alto, o alvo não será afetado.

Magias do 3º círculo estão incluídas no Encarte de Magias Divinas e no Encarte de Magias Arcanas. Mesmo que os personagens não possam utilizá-las, alguns clérigos e magos vilões, de nível mais alto, podem fazê-lo. Os personagens podem selecionar magias do 3º círculo ou mais alto quando atingem o 5º nível. Algumas magias e as regras de como os personagens podem atingir o 5º nível, estão contidas no Livro do Jogador AD&D™. O jogo First Quest™ – A Primeira Missão, uma introdução ao jogo AD&D™, somente abrange personagens de até 3º nível.

Resistência: O número de resistência de cada personagem é encontrado na frente da ficha. O dos monstros é encontrado no texto da aventura ou na descrição dos monstros no Livro de Monstros e Tesouros.

Uma resistência é feita com um dado de 20 faces. Se o número for igual ou maior que o da ficha, a resistência é bem-sucedida, e significa que uma magia não terá o efeito desejado – o personagem só vai sofrer metade do dano ou, às vezes, algo especial. Leia cuidadosamente as descrições das magias.

Algumas magias não permitem resistência. Elas funcionam automaticamente. Quando isso acontece, a descrição da magia, no Encarte de Magias Divinas ou no de Magias Arcanas, vai indicar: "Resistência: nenhuma".

Quando personagens ou monstros falham no *teste de resistência*, a magia neles lançada sempre funciona.

Teste de Resistência

- Jogue um dado de 20 faces.
- Se o resultado é igual ou maior do que o número de resistência, a resistência é bem-sucedida.
- Olhe a descrição da magia para ver o que acontece quando a resistência é bem-sucedida.

Por exemplo, um monstro tem uma resistência 16. Um mago lança nele *Enfeitiçar Pessoas*. O Mestre tira 17 num dado de 20 faces. Uma vez que 17 é maior que 16 a magia não faz efeito. Se o Mestre tivesse tirado 15, o monstro seria enfeitiçado.

Achar e Desarmar Armadilhas

Várias habilidades de ladrões têm uma porcentagem de acerto, dependendo do seu nível. Muitas delas são discutidas no capítulo Regras Detalhadas. A coisa mais comum que os ladrões fazem é achar e desarmar armadilhas.

Eles têm chances de encontrar armadilhas em passagens, salões, arcas de tesouros, e outros locais. Quando um ladrão quer procurar armadilhas, o Mestre joga secretamente dados percentuais e vê se o número que sai é igual ou menor que o número do ladrão que acha/desarma armadilhas (esse número está na ficha do personagem). É importante que o jogador não veja o lance do dado. Assim, ele não sabe se há ou não armadilha ali, ou se seu personagem não a encontrou.

Quando uma armadilha é encontrada, um ladrão pode tentar desarmá-la. O mesmo número encontrado é usado na tentativa de desarmar uma armadilha. Os ladrões podem fazer esta jogada por conta própria. Se der certo, a armadilha se foi. Se não, a armadilha permanece no local. O ladrão não foi capaz de desarmá-la, e também não conseguiu tirá-la dali.

Os ladrões podem procurar armadilhas somente em uma área ou em um só objeto por vez. Após essa busca, não podem mais procurar no mesmo local antes de ganharem mais experiência (subirem de nível). O mesmo acontece para a remoção de armadilhas.

Dinheiro, Tesouros e Itens Mágicos

Os personagens começam o jogo sem dinheiro. Eles saíram em busca de aventura para ganhar algum. De fato, um dos objetivos é caçar tesouros: ouro, pedras preciosas e itens mágicos que os tornam mais fortes, dão novas habilidades mágicas, curam seus ferimentos, ou os protegem de monstros.

Uma vez que este é um mundo de fantasia, de cavaleiros e dragões, usam-se peças de ouro como dinheiro, no lugar de dólares, libras, ienes, ou qualquer outro tipo de papel moeda. Nas suas aventuras, os personagens vão encontrar peças de cobre e de prata tanto quanto as de ouro. Cada peça de ouro vale 10 de prata ou 100 de cobre. Para simplificar as coisas, tudo o que é comprado ou vendido é pago com peças de ouro.

Trocando Dinheiro (câmbio)

1 peça de ouro = 10 de prata = 100 de cobre

O Livro de Monstros e Tesouros fala sobre itens mágicos que os personagens podem encontrar. Outros itens estão também no Livro do Mestre do jogo AD&D™. O Livro de Aventuras também mostra aos Mestres como avaliar pedras preciosas. A informação do Livro de Aventuras é para conhecimento do Mestre e para os personagens demorarem para descobri-las durante a aventura. Perderia a graça saber tudo sobre o tesouro antes da hora. Por isso, espere até que seus personagens encontrem um item mágico para descobrir mais a respeito.

Equipamento

Os personagens têm muitas coisas à sua volta. Imagine os preparativos de uma viagem de acampamento. Só que ao invés de levar coisas úteis para acampar, os personagens pegam o necessário para exploração e aventura. O seu personagem já possui coisas que você não vai precisar comprar para ele.

Uma lista completa do equipamento não mágico usado no jogo FIRST QUEST™ – A Primeira Missão pode ser encontrada na quarta capa deste livro. Conforme for adquirindo equipamentos, anote tudo no pedaço de papel que você recebeu com seu personagem. Use também uma fotocópia da Ficha de Anotações do Jogo AD&D™ que vem no verso de "Lendo uma Ficha de Personagem" ou use uma folha solta. É bom escrever o nome do jogador e do personagem no alto da folha. Esse equipamento é apenas uma pequena parte de todas as coisas que um personagem pode comprar no jogo AD&D™. O Livro do Jogador tem uma lista de itens mais completa.

Níveis dos Personagens e Experiência em Pontos

Os personagens têm níveis. Quanto maior, melhor o personagem. Todos começam do 1º nível. FIRST QUEST™ – A Primeira Missão como introdução ao AD&D™ tem apenas personagens que vão até o 3º nível. O Livro do Jogador traz outros que vão do 1º ao 20º nível ou mais!

A cada aventura disputada, os personagens conquistam mais experiência em pontos. Derrotar monstros e fazer coisas inteligentes também conta como pontos. Assim que os personagens acumulam bastante experiência em pontos, ganham um novo nível. As habilidades que adquirem ao mudar de nível são mostradas no verso da ficha do personagem. Todo personagem consegue mais pontos de vida. Os guerreiros ficam melhores na batalha, os magos e os clérigos podem lançar mais magias e os ladrões melhoram sua habilidade.

Regras Detalhadas

Na vida real, as pessoas podem fazer outras coisas além de lutar. Pelo fato dos personagens do AD&D™ serem representados por pessoas, eles também podem fazer outras coisas. Este capítulo contém regras para tudo mais que pode ser feito.

É impossível fazer um quadro completo dessas regras. O AD&D™ nem mesmo tentou. Ao contrário, apresenta um conjunto de regras de fácil utilização das coisas mais comuns que o personagem pode tentar fazer quando está numa aventura.

Você não encontrará aqui regras para fazer carreira, pois não é o objetivo dos aventureiros em um jogo de AD&D™. Também não encontrará regras para afiação de espadas. Embora os cavaleiros necessitem disso o tempo todo, não é nada tão excitante. Portanto, não vamos nos incomodar em ter esse tipo de regras no jogo de AD&D™.

As Regras do Mestre

Sempre que os jogadores fizerem com que seus personagens realizem algo estranho, use a regra do Mestre. Cabe a ele evidenciar a porcentagem de chance de sucesso.

O Mestre não diz aos jogadores o que ele definiu e joga secretamente o dado percentual (d100) para ver se a ação dá certo ou não. Se o lance do dado é menor ou igual ao número percentual definido pelo que o Mestre pegou, a ação deu certo.

Qualquer que seja o resultado ou quaisquer que sejam as condições que o Mestre imponha, estão corretos. Lembre-se, é apenas um jogo. Não vale a pena questionar a respeito das probabilidades reais de sucesso que as mais variadas e diferentes ações têm.

Os Mestres podem mudar as condições mesmo para aquilo que tem regras. Mas só devem fazer isso quando tiverem uma boa razão. Por exemplo, a chance normal de surpresa é de 3 ou menos num dado de 10 faces. No entanto, se os personagens estão em uma área barulhenta e cheia de sombras, o Mestre pode resolver que nesse caso todos serão surpreendidos com 5 ou menos.

Basicamente, se o jogo não tem uma regra definida para alguma coisa, o personagem do jogador poderá tentar fazê-la. O Mestre tem que avaliar se existem chances de sucesso, como determinar essas chances e então jogar os dados para ver se a ação dá certo. O Mestre está autorizado a fazer isso.

O Mestre deve sempre ser justo. Precisa tomar decisões pensando no que realmente pode acontecer, e não no que ele gostaria que acontecesse.

Regras do Mestre

- Os Mestres decidem o que acontece. Se necessário, fazem somente isso.
- Os Mestres decidem qual a chance percentual que uma ação, não prevista nas regras, tem para dar certo. Se o lance do dado d100 do Mestre é menor ou igual a esse número, a ação deu certo.
- Aos Mestres é sempre permitido decidir se a ação de um personagem dá certo automaticamente ou não, e têm autorização para mudar um lance de dado, caso exista uma forte razão para isso.
- Os Mestres precisam ser justos sempre.

Primeiro Exemplo: Não existem regras para subir janelas. Porém, essa é uma ação simples que o Mestre poderá decidir automaticamente.

Segundo Exemplo: O lutador de Dale, Beldar, o Bravo, tenta encontrar uma janela enquanto está de olhos vendados. Não existem regras para encontrar coisas com os olhos vendados. Sarah, a Mestra, decide que Beldar tem 20% de chance nesta rodada. Se ela tirar 20 ou menos no dado percentual, Beldar encontra a janela.

Terceiro Exemplo: Trent diz que o ladrão dele, Slinker, vai tentar pular uma janela pequena a 6 metros de distância, de olhos vendados. O Mestre decide que essa ação é impossível e diz a Trent que Slinker caiu no chão, errando, assim, a janela completamente.

Teste de Habilidade

Toda vez que um personagem tenta alguma coisa incomum, o Mestre pode pedir ao jogador que faça um teste de habilidade para ver se ele será bem-sucedido. As habilidades dos personagens são seis: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. O Mestre decide qual faz sentido. Por exemplo, para levantar e puxar é preciso Força; para mirar e se esquivar, é necessário Destreza.

Fazer o teste de habilidade é muito fácil. O jogador lança um dado de 20 faces. Se o número tirado é menor ou igual ao valor da habilidade, o teste foi bem-sucedido e a ação deu certo.

Por exemplo, Beldar, o Bravo, está tentando derrubar uma porta trancada. Ele tem 17 de Força. Se tirar 17 ou menos no dado de 20 faces, a porta e suas dobradiças voam longe com o violento choque.

O Mestre pode sempre distribuir bônus ou penalidades para o teste de habilidade. No exemplo acima, se a porta fosse de ferro, o Mestre avisaria que Beldar tinha uma penalidade -4. Isso significa que era realmente uma porta difícil de ser derrubada, e Beldar precisaria tirar 13 ou menos num dado de 20 faces para derrubá-la.

Teste de Habilidade

(1) O Mestre escolhe qual habilidade faz mais sentido.
(2) O jogador lança um dado de 20 faces.
(3) Se o resultado é menor ou igual à habilidade, a ação foi bem-sucedida.

Encontrando Passagens Secretas

Algumas passagens estão cuidadosamente escondidas. Não podem ser vistas, a menos que estejam sendo procuradas especificamente. São as chamadas passagens secretas, um segredo conhecido apenas pelo Mestre até que os personagens as encontrem.

Os personagens devem dizer que querem encontrá-las. Não podem fazê-lo acidentalmente. Quando afirmam estar procurando essas passagens num determinado local, o Mestre joga secretamente um dado de 6 faces. Se o dado mostrar 1, a porta foi encontrada. Jogue novamente para cada personagem que estiver à procura de passagens secretas.

Os elfos são duas vezes melhores que os humanos para encontrarem essas passagens. Se o lance do d6 é 1 ou 2, o elfo encontra a passagem.

Um personagem demora 10 rodadas procurando passagens em cada seção de 6 metros de comprimento de parede. Cada um pode procurar apenas uma seção de 6 metros de comprimento de parede por vez. Passagens secretas podem estar localizadas em outros lugares além de paredes (como estantes ou guarda-roupas), mas com espaço e tempo (10 rodadas para cada 6 metros) proporcionais.

Claro que se não existem passagens secretas na área, os personagens não podem achá-las! De qualquer forma, os Mestres precisam jogar, mesmo sabendo que não há nada a ser encontrado. Dessa maneira, os jogadores não sabem ao certo se elas existem ou não.

Movimento

Os personagens podem movimentar-se de muitas maneiras além de andar e correr. Os movimentos mais comuns são três:

Natação: Os personagens podem nadar com metade de sua velocidade normal. Para a maioria é de 18 metros por rodada (9 metros para anões). Os personagens com corselete de couro nadam com um terço de sua taxa normal, que normalmente é de 12 metros por rodada (6 metros para anões). Os personagens com armaduras de metal afundam, não podem nadar.

Escalada: Primeiramente os personagens têm que jogar para ver se são capazes de subir um muro. Os ladrões possuem essa habilidade que permite fazer árduas escaladas sem cordas. Todos os demais precisam usar corda.

Com uma corda, um ladrão pode fazer a escalada sempre. Outros personagens tem 80% de chance de conseguir uma escalada bem-sucedida usando corda. E se falham na rolagem de dados (eles jogam 81% ou mais no dado percentual), não podem fazer a escalada.

Todos os personagens movimentam-se 6 metros escalando em cada rodada.

Cavalgada: Um personagem a cavalo pode mover-se até 54 metros por rodada.

Movimento

Tipo de Movimento	Metros por Rodada
Natação	18
(metade da	
velocidade normal)	9 (anões)
Escalada, sem ser ladrão	6 (quando bem-sucedido)
(com corda)	80% chance de sucesso
Montaria (em cavalos)	54

Surpresa

Se os monstros armam uma emboscada, possivelmente podem surpreender os personagens. Claro que os personagens também podem armar ciladas. Se eles forem surpreendidos, não devem atacar na primeira rodada. Depois disso, podem atacar e agir normalmente. O mesmo acontece quando os personagens tentam surpreender ou emboscar os monstros.

Para saber se os personagens foram surpreendidos com sucesso pelos monstros, jogue um dado de 10 faces. Se o lance é de 3 ou menos, a emboscada deu certo.

Alguns monstros são melhores ao surpreender personagens do que outros, e ganham bônus pela jogada de surpresa (são mais quietos ou sorrateiros). Por exemplo, anões duergar ganham um bônus de 2 pontos. Então numa emboscada de anão duergar, os personagens são surpreendidos com 5 ou menos. Alguns monstros também são difíceis de surpreender, e ganham bônus quando os personagens tentam enganá-los.

Perigos

Os personagens podem ferir-se de muitas maneiras sem estar lutando com um monstro. Estas são as duas mais comuns:

Tombo: Os personagens perdem 1d6 pontos de dano para 3 metros de queda.

Veneno: Muitos monstros têm veneno que pode estar nas presas ou no ferrão. O veneno pode ser bebido ou comido e, até mesmo, colocado nas armas de monstros perversos. Quando os personagens são envenenados, cada um deles precisa fazer um *teste de resistência*. Se o teste for bem-sucedido, nada acontece. Se a resistência falha, o Mestre joga 1d20+10 para cada um deles para ver quantas rodadas vão passar até que o veneno faça efeito, causando ferimento. Quando o tempo passa, um personagem envenenado recebe 15 pontos de dano.

Perigos

Tipo de Perigo	Dano
Tombo (Queda)	1d6 por 3 metros
Veneno	15 pontos de dano

(Veneno precisa de 1d20+10 rodadas para fazer efeito)

Morte

Os personagens não morrem quando esgotam seus dados de vida – pelo menos não antes de perderem mais 10 pontos abaixo de 0. Antes disso, ficam inconscientes. Nesse caso os clérigos podem curar personagens de volta até 0 pontos, mas eles continuam inconscientes pelo resto do dia (enquanto estão na aventura). Levados para a cidade, no intervalo entre as aventuras, os personagens sempre gastam o tempo necessário para recuperar completamente sua saúde antes de retornarem à aventura seguinte.

Por exemplo, Slinker foi ferido em -7 pontos de vida. Está inconsciente. Seu amigo clérigo, Lordan, o Puro, vai curá-lo, restituindo 2 pontos, mas Slinker continua inconsciente pelo resto do dia. Se todo o grupo de personagens chega ao final da aventura, seus membros podem carregar Slinker de volta à cidade. Quando partem para nova aventura, Slinker está automaticamente curado. Se o grupo escolhe continuar a aventura carregando Slinker inconsciente, ele acordará na manhã do dia seguinte com 2 pontos de vida, e Lordan deverá usar *Curar Ferimentos Leves* para ajudá-lo a se recuperar.

Às vezes um personagem morre. Quando os heróis enfrentam monstros perigosos e armadilhas cruéis, coisas como essas podem acontecer.

Um jogador com seu personagem morto tem duas escolhas. A primeira é interpretar um novo personagem. A segunda é convencer os outros jogadores a deixarem seus personagens levarem o corpo do seu personagem de volta à cidade. O templo usará magia divina para trazer o personagem de volta por 1.000 peças de ouro. O personagem perde 1 ponto de Constituição.

Os personagens podem voltar à vida até sua Constituição chegar a 0. Os personagens que voltaram à vida tantas vezes que sua Constituição é 6 ou menor, perdem 1 ponto de vida permanentemente toda vez que voltar dos mortos. Por exemplo, Beldar, o Bravo, tem Constituição 7 (pois foi trazido de volta à vida várias vezes) e 10 pontos de vida. Ele morre novamente. Se o templo o traz de volta, sua Constituição será 6, e ele terá 9 pontos de vida. Seus pontos de vida não serão maiores que 9 até que ele ganhe um outro nível.

Morte

Pontos de Vida do Personagem	Efeito
0 ou abaixo	Perda de consciência
-10 ou abaixo	Morte

Poderes dos Clérigos

Os clérigos têm o poder de, através de sua fé, afugentar mortos-vivos. Isso significa que podem ordenar a um monstro morto-vivo (ou um grupo de monstros) para recuar. O monstro pode voltar e atacar novamente, mas tem que esperar pelo menos 1 hora. Expulsar mortos-vivos equivale a uma ação, exatamente como lutar ou lançar magias.

Para isso, o jogador lança um dado de 20 faces e observa o número na tabela abaixo. A tabela também está na ficha de personagem do clérigo. Se o resultado do dado é igual ou maior ao número na tabela, o monstro foi expulso. Se existe mais de um tipo de morto-vivo presente, observe o mesmo lance para ambos os monstros.

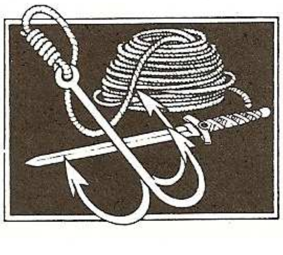
Expulsando Mortos-Vivos

	Nível do Clérigo		
Monstro	**1º**	**2º**	**3º**
Esqueleto	10	07	04
Zumbi	13	10	07
Carniçal	16	13	10
Sombra	19	16	13
Vulto	20	19	16

Exemplo: Tamara, a Verdadeira, uma clériga de 2º nível, encontra alguns carniçais. Depois de lutar com eles durante duas rodadas, ela decide tentar expulsá-los. Então, joga o dado de 20 faces e tira 14. Todos os carniçais vão embora, pois o lance do dado foi maior do que 13. Se o lance tivesse sido menor, Tamara não teria conseguido. Duas horas depois, ela encontra novamente com os carniçais. Como já passou mais de 1 hora desde a primeira expulsão, ela pode tentar mais uma vez. Se ela tivesse fugido dos carniçais, porque perdeu a primeira expulsão, também poderia tentar de novo.

Poderes dos Ladrões

Os ladrões podem realizar muitas ações especiais. Uma delas é o ataque pelas costas. Se um monstro é humanóide, o ladrão o pega de surpresa, por trás, tentando uma punhalada. Os ladrões podem surpreender um monstro escondendo-se nas sombras ou esgueirando-se furtivamente nelas. Os ladrões que tentam o ataque por trás somam 4 à sua jogada de ataque e marcam o dobro de dano normal. Um ladrão pode atacar por trás somente com adaga ou espada curta.



Punhalada

- O monstro deve ser humanóide.
- O ladrão precisa : Atacar pelas costas
Pegar de surpresa
Usar adaga ou espada curta
- O ladrão ganha : bônus de +4 na jogada de ataque x 2 dano normal

Várias habilidades dos ladrões têm uma porcentagem de acerto, dependendo de seu nível. Toda vez que um jogador com um personagem ladrão tenta usar uma das habilidades, o Mestre joga o dado percentual secretamente e vê se o resultado sorteado é igual ou maior que o número no quadro abaixo.

Se os Mestres também quiserem, podem permitir que os ladrões joguem para abrir fechaduras, achar/desarmar armadilhas e escalar muros, como se fosse óbvio para eles, independentemente de serem ou não bem-sucedidos. É importante que os Mestres joguem quando os ladrões tentam furtar bolsos, achar/desarmar armadilhas, mover-se em silêncio ou esconder-se nas sombras. Dessa maneira, os jogadores não sabem se falham ou têm sucesso. Isso previne-os para saberem se, por exemplo, seus personagens estão escondidos nas sombras, se falharam ao esconderem-se ou se os monstros estão fingindo não vê-los para, então, poder enganar os personagens.

Habilidades dos Ladrões

Habilidade do Ladrão	**Nível do Ladrão**		
	1º	**2º**	**3º**
Furtar Bolsas	30%	35%	40%
Abrir Fechaduras	25%	29%	33%
Achar/Desarmar Armadilhas	20%	25%	30%
Mover-se em Silêncio	15%	21%	27%
Esconder-se nas Sombras	10%	15%	20%
Escalar Paredes	85%	86%	87%

Furtar Bolsas: Essa habilidade faz com que o ladrão tome uma bolsa ou um pacote de alguém.

Abrir Fechaduras: Permite que um ladrão abra qualquer tipo de tranca (abrir a fechadura sem a chave).

Achar/Desarmar Armadilhas: Essa habilidade já foi discutida nas regras básicas.

Mover-se em Silêncio: Os ladrões podem moverse apenas 12 metros por rodada se estão tentando parecer silenciosos. Ladrões precisam saber logo se foram descobertos, antes que seja tarde demais.

Esconder-se nas Sombras: Quando se escondem, os ladrões não podem ser vistos. Eles não podem mover-se, nem atacar enquanto estiverem escondidos.

Escalar Paredes: Somente um ladrão pode escalar muros sem uma corda. Todos os outros personagens precisam de uma. Os ladrões escalam a 6 metros por rodada.

Tendência

Tendência é uma palavra adequada para mostrar que tipo de ser o monstro é. As tendências dão ao Mestre uma idéia de como personagens não-jogadores (desempenhados pelo Mestre) e monstros se comportam. Os monstros são descritos no Livro de Monstros e Tesouros.

Os jogadores também podem saber a tendência que seus personagens devem assumir, lendo essas descrições até o final (ou o Mestre descreve as tendências para eles). Porém, quando são heróis, não podem ser demônios. Todas as tendências de maldade são reservadas para monstros e personagens do Mestre. Acrescentando, os ladrões jamais poderão ser bons e ordeiros (justos).

Existem duas partes para a tendência: ordem e bondade. Um personagem ou um monstro tem uma de cada.

A ordem mostra se personagens ou monstros são organizados e fazem planos, ou se decidem as coisas momentaneamente, não se importando com planejamentos. Existem três opções para a ordem: ordeiro, neutro ou caótico.

A bondade fala se monstros ou personagens são egoístas ou preocupam-se com o próximo. Existem três opções para bondade: bom, neutro ou mau.

No Livro do Jogador de AD&D™, as tendências são discutidas em maiores detalhes do que aqui. Elas podem afetar muitas coisas a respeito de um personagem.

Tendências

Bom e Leal (justo): Obedece às leis, faz planos e se preocupa com todo mundo. É a tendência do verdadeiro herói.

Bom e Neutro (bondoso): Preocupa-se com as pessoas. Fazer o que é certo é mais importante do que obedecer às leis ou seguir regras. Esses personagens ou monstros seguem as boas leis, mas estão prontos para infringir as outras.

Bom e Caótico (honrado): Basicamente é bom mas não gosta que lhe digam o que fazer. Detesta regras, leis ou fazer quaisquer planos.

Leal e Neutro (ordeiro): Para esse, regras e leis são mais importantes do que as conseqüências. Ele sempre planeja antes.

Neutro: Acredita que tudo deve ser contrabalanceado: o bom e o mau, a ordem e o caos. É a tendência dos animais que não se preocupam com essas coisas.

Neutro e Caótico (inconstante): Nunca faz planos na vida. Realiza o que lhe passa pela cabeça e, às vezes, ajuda os outros. Ignora regras e planos.

Leal e Mau (vil): Esse personagem ou monstro não-jogador, segue leis e regras, mas as utiliza em benefício próprio e para ferir os outros. Faz planos a longo prazo para dominar o mundo ou, pelo menos, parte dele.

Neutro e Mau (egoísta): Esse personagem (e monstros não-jogadores) só pensa e cuida de si mesmo. Pode trabalhar com outros ou sozinho. Planos e regras são úteis apenas na medida em que os beneficiem.

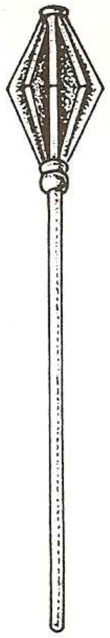
Caótico e Mau (cruel): Esse monstro e personagem não-jogador é egoísta. Faz o que quer, principalmente visando atingir alguém. Raramente planeja algo.

Equipamento Padrão

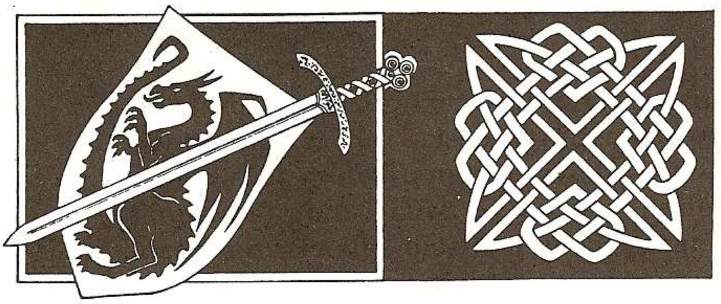
Armadura	Peças de Ouro	Categoria de Armadura
Mantos (sem armadura)	01	10
Escudo	07	bônus + 1
Couro	05	08
Cota de Malha	75	05
Armadura Simples	600	03

Armas	Peças de Ouro	Dano
Flechas, 24	01	1d8
Machado de Batalha	05	1d8
Arco	100	
Clava	00	1d6
Adaga	02	1d4
Maça	08	1d6+1
Machadinha	01	1d6
Bordão	00	1d6
Lança	01	1d6
Espada Longa	15	1d8
Espada Curta	10	1d6
Espada, duas mãos	50	1d10

Outros	Peças de Ouro
Cavalo	75
Alforge	04
Mochila	02
Corrente, por metro	10
Arca, de madeira	02
Velas	00
Rede de Pesca	04
Kit para Acender Fogo	01
Água e Comida	00
Garrafa de Vidro	10
Gancho de Agarre	01
Escada, 3 m de altura	01
Lanterna	07
Espelho	10
Garrafa de Óleo	10
Papel e Tinta	09
Corda (15 m)	01
Sacos (5)	01
Luneta Pequena	1.000
Tocha	0



... as coisas da lista de equipamentos es- ... à venda nos tempos medievais onde vi- ... cavaleiros de armaduras. Coisas como ar- ... de fogo e eletricidade foram inventadas e ...scobertas depois. Os preços dos itens também



mostram isso. Por exemplo, a pequena luneta (também chamada de vidro-espião) é bastante cara. Era muito difícil manufaturá-la.

Algumas coisas são tão baratas que não vale a pena anotar seus preços. Velas, comida e água, tochas, todos esses itens têm custo de 0 peças de ouro. Se por acaso os jogadores tentarem comprar grandes quantidades desses itens, o Mestre pode atribuir-lhes um valor.

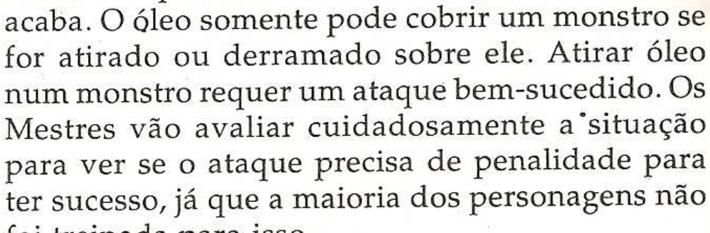
Óleo: Óleo pode queimar. É uma boa tática atirar óleo num local para depois atear fogo. Como o Mestre, você não deve sugerir essa idéia. Deixe que os jogadores a imaginem por conta própria.

Uma garrafa de óleo cobre uma área de 3 metros de largura (normalmente no chão). Cada monstro que estiver nessa área quando o óleo for aceso recebe 1d3 pontos de dano. Óleo no chão queima durante 1d6 rodadas.

Se o óleo está atingindo um monstro e é queimado, causa 2d6 pontos de dano na primeira rodada, 1d6 pontos de dano na segunda, e depois acaba. O óleo somente pode cobrir um monstro se for atirado ou derramado sobre ele. Atirar óleo num monstro requer um ataque bem-sucedido. Os Mestres vão avaliar cuidadosamente a situação para ver se o ataque precisa de penalidade para ter sucesso, já que a maioria dos personagens não foi treinada para isso.

Luneta Pequena: O personagem que a utiliza pode ver as coisas como se estivesse 10 vezes mais próximo.

Armas de Prata: Uma arma prateada é feita especialmente e custa 10 vezes o preço de uma arma comum. As de prata estragam facilmente. Nos primeiros três combates permanecem intactas. Depois disso, há uma chance de 20% de uma arma de prata entortar ou se quebrar. Podem ser consertadas pelo dobro do preço de compra de uma arma comum de aço.



Equipamento Padrão

Armadura	Peças de Ouro	Categoria de Armadura
Mantos (s/armadura)	01	10
Escudo	07	bônus + 1
Couro	05	08
Cota de Malha	75	05
Armadura Simples	600	03

Armas	Peças de Ouro	Dano
Flechas, 24	01	1d8
Machado de Batalha	05	1d8
Arco	100	-
Clava	00	1d6
Adaga	02	1d4
Maça	08	1d6+1
Machadinha	01	1d6
Bordão	00	1d6
Lança	01	1d6
Espada Longa	15	1d8
Espada Curta	10	1d6
Espada, duas mãos	50	1d10

Outros	Peças de Ouro
Cavalo	75
Alforge	04
Mochila	02
Corrente, por metro	10
Arca, de madeira	02
Velas	00
Rede de Pesca	04
Kit para Acender Fogo	01
Água e Comida	00
Garrafa de Vidro	10
Gancho de Agarre	01
Escada, 3 m de altura	01
Lanterna	07
Espelho	10
Garrafa de Óleo	10
Papel e Tinta	09
Corda (15 m)	01
Sacos (5)	01
Luneta Pequena	1.000
Tocha	0

Todas as coisas da lista de equipamentos estavam à venda nos tempos medievais onde viviam cavaleiros de armaduras. Coisas como armas de fogo e eletricidade foram inventadas e descobertas depois. Os preços dos itens também mostram isso. Por exemplo, a luneta pequena (também chamada de vidro-espião) é bastante cara. Era muito difícil manufaturá-la.

Algumas coisas são tão baratas que não vale a pena anotar seus preços. Velas, comida e água, tochas, todos esses itens têm custo de 0 peças de ouro. Se por acaso os jogadores tentarem comprar grandes quantidades desses itens, o Mestre pode atribuir-lhes um valor.

Luneta Pequena: O personagem que a utiliza pode ver as coisas como se estivesse 10 vezes mais próximo.

Armas de Prata: Uma arma prateada é feita especialmente e custa 10 vezes o preço de uma arma comum. As de prata estragam facilmente. Nos primeiros três combates permanecem intactas. Depois disso, há uma chance de 20% de uma arma de prata entortar ou se quebrar. Podem ser consertadas pelo dobro do preço de compra de uma arma comum de aço.

TM indica marcas registradas de TSR, Inc. © 1994,1995 TSR, Inc.
Todos os direitos reservados.

LIVROS Abril Jovem